

職業実践専門課程の基本情報について

学校名		設置認可年月日		校長名		所在地	
日本電子専門学校		昭和51年9月10日		船山 世界		〒169-8522 東京都新宿区百人町一丁目25番4号 (電話) 03-3363-7761	
設置者名		設立認可年月日		代表者名		所在地	
学校法人電子学園		昭和38年12月17日		多 忠貴		〒169-8522 東京都新宿区百人町一丁目25番4号 (電話) 03-3363-7761	
分野	認定課程名		認定学科名			専門士	高度専門士
工業	工業専門課程		グラフィックデザイン科			平成19年文部科学大臣告示第20号	—
学科の目的	グラフィックデザインの制作において、ワークフロー全体が理解でき、依頼者(以下クライアント)の要望に応じた効果的な提案を、紙媒体、電子媒体問わず幅広く対応できると共に、豊かな想像力とコミュニケーション能力を兼ね備えた、実社会で即戦力として活躍できるデザイナーを育成する。						
認定年月日	平成27年2月25日						
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	講義	演習	実習	実験	実技
2年	昼間	1740時間	360時間	120時間	1260時間	0時間	0時間
生徒総定員		生徒実員		留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数
60人		60人		12人	3人	8人	11人
学期制度	■前期: 4月1日～9月30日 ■後期: 10月1日～3月31日			成績評価			
長期休み	■学年始め: 4月 1日 ■夏 季: 8月1日～9月10日 ■冬 季: 12月21日～1月9日 ■春 季: 3月21日～4月6日 ■学年末: 3月31日			卒業・進級条件			
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 個人面談、自宅訪問、保護者連携 電話・メール連絡			課外活動			
就職等の状況※2	■主な就職先・業界等(令和3年度卒業生) (株)トッパングラフィックコミュニケーションズ (株)光邦 (株)平賀 (株)帆風 (株)ヨシダ (株)テレサイト (株)サンデジタルシステム (株)マーキュリー 三報社印刷課 ウチノ看板 (株)エイジェック (株)わかさ生活 (株)ニューエッジ 日研硝子(株) (株)アウトソーシング			主な学修成果(資格・検定等)※3			
	■就職指導内容 キャリアセンターが、業界の求人獲得に努め、合同企業説明会や校内入社試験を実施している。 各クラス担当のキャリアサポーターとクラス担任を中心とした、組織的な学生指導体制による就職指導を行っている。						
	■卒業者数 : 34 人						
	■就職希望者数 : 26 人						
	■就職者数 : 24 人						
■就職率 : 92 %			■卒業者に占める就職者の割合 : 71 %				
■その他 ・進学者数: 0人							
(令和3年度卒業生に関する令和4年5月1日時点の情報)							
中途退学の現状		■中途退学者 5 名			■中退率 7 %		
		令和3年4月1日時点において、在学者70名(令和3年4月1日入学者を含む) 令和4年3月31日時点において、在学者65名(令和4年3月31日卒業生を含む)					
		■中途退学の主な理由 学習上の理由、健康上の理由					
		■中退防止・中退者支援のための取組 担任制、キャリアセンターサポート体制、新入生準備教育、学習目標設定・管理、個人面談、父母等連携、出席管理、学生相談、カウンセリング、自宅訪問					
		■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 ・電子学園特別奨学生制度(本校専願者で、学業・人物共に優秀であり、就学に際して経済的事情を有する方を対象) ・成績特待生制度(本校専願者で、高等学校進学用調査書の評定平均が本校の基準を満たす方を対象) ・試験特待生制度(本校専願者の方が対象) ・資格特待生制度(本校専願者で、本校指定の資格を取得している方が対象) ・美術特待生制度(本校専願者で、本校指定の作品を提出できる方が対象) ・課外活動特待生(本校専願者で、高等学校から課外活動に対する推薦を受けられる方が対象) ・親族入学優遇制度(入学者の親族が、電子学園の在校生または卒業生である方が対象)					

第三者による 学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価： 有 特定非営利活動法人 私立専門学校等評価研究機構 平成30年3月31日（令和4年度再受審予定） http://www.jec.ac.jp/school-outline/disclose/third-party-evaluation.html
当該学科の ホームページ URL	https://www.jec.ac.jp/course/design/ag/

（留意事項）

1. 公表年月日（※1）

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況（※2）

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業者の「就職率」の取扱いについて（通知）（25文科生第596号）」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職（内定）状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。

（1）「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職（内定）状況調査」における「就職率」の定義について

①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。

②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者を含みません。

③「就職者」とは、正規の職員（雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む）として最終的に就職した者（企業等から採用通知などが出された者）をいいます。

※「就職（内定）状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。

（2）「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません（就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う）。

（3）上記のほか、「就職者数（関連分野）」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進学状況等について記載します。

3. 主な学修成果（※3）

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他（民間検定等）の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果（例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等）について記載します。

1.「専攻分野に関する企業、団体等（以下「企業等」という。）との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

教育課程編成委員会は、卒業生の就業先の業界における人材の専門性に関する動向、国または地域の産業振興の方向性、新産業の成長に伴い新たに必要となる実務に関する知識、技術、技能などを十分に把握、分析した上で、本校の専門課程の教育を施すにふさわしい授業科目の開設または授業内容・方法の改善・工夫等を行うなど、専攻分野に関する企業、関係施設、関係団体等の要請等を十分に活かしつつ実践的かつ専門的な職業教育を主体的に実施するための検討課題を協議・検討することを基本方針とする。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

※教育課程の編成に関する意思決定の過程を明記

教育の管理部署(教育部、教務部)と各学科に対して中立的な位置付けとし、実践的な教育を行うために、経営や教育現場からの制約を受けない自由な検討が行えるものとする。

尚、教育課程の編成については、以下の過程に基づいて決定する。

- ① 学科教員により、今後の教育課程について検討し改善案を作成する。
- ② 教育課程編成委員会にて、学科からの改善案について各委員の専門的知見に基づく意見を伺う。
- ③ 教育課程編成委員会での意見を踏まえ、学科長及び教育部長を中心に最終案を作成し、校長の決裁で決定する。
- ④ 次の教育課程編成委員会にて、最終決定した教育課程を各委員へ報告する。

上記の教育課程を決定する過程については、学校関係者評価委員会においても報告・評価の対象とする。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和4年5月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
溝川 誠司	公益社団法人 日本広告制作協会 理事	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	①
吉沢 優行	有限会社セネカ 取締役	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	③
西川 肇	博報堂プロダクツ 事業管理室 グループマネージャー	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	③
田代 宏之	株式会社電通クリエイティブX	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	③
船山 世界	日本電子専門学校 校長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	
杉浦 敦司	日本電子専門学校 副校長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	
五十嵐 淳之	日本電子専門学校 クリエイター教育 部長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	
高橋 陽介	日本電子専門学校 学事部 部長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	
笠原 芳典	日本電子専門学校 キャリアセンター センター長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	
植田 誠一	日本電子専門学校グラフィックデザイン科 学科長	令和4年4月1日～ 令和6年3月31日	

※委員の種別の欄には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

- ①業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ②学会や学術機関等の有識者
- ③実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

(年間の開催数及び開催時期)

委員会は、原則として学期の切り替え時期(9月)及び、年度末(3月)の年2回は、必ず開催する。また、業界動向の変化や学科の状況等により、必要性に応じて適宜開催する。

(開催日時(実績))

第1回 令和3年9月9日 10:00～12:00 開催

第2回 令和4年3月3日 10:00～12:00 開催

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

【議題1】

1年次科目「webデザイン制作」の授業内容の再考

1年次前期は「webデザイン制作Ⅰ」において、市販のテキストを使ってHTML/CSSの構成をメインにタグ打ちを行っている。オンライン授業であるが、学生は教員のタグ打ちを模倣するスタイルの授業なので、webサイトの基本的な仕組みや理解よりも教員の作業を模倣するのに注力してしまっているように感じている。

また、後期は「webデザイン制作Ⅱ」においてWordpressを使った各自のポートフォリオサイトの作成に取り組んでいる。

ただ、実際の現場においてwebは分業要素も強い。卒業生にリサーチした情報では、webに関わっていてもバナー制作などグラフィックの要素も多く、現状のweb制作の授業をより実務に則し、グラフィック要素の強い課題を設定していく必要性を感じている。

そこで、この授業における課題内容についてご意見を伺いたい。

【意見】

・webサイトを作るスキルも身に付いていた方が良いが、グラフィックデザイナーとしては、web関連業務を広く理解していることも必要であり、webディレクターとして対応できることが望まれる。

→そのためには、多くのサイト事例を知見として取り入れることで現材のwebトレンドを知る機会が大切。

・HTML/CSSにおいて仕組みを学ぶことは必要だが、グラフィックデザイナーとしてはやはり、「見た目」を重要視したバナー制作などのビジュアルに特化した課題や、webで使用できる写真素材を学べる取り組みも必要。

・販売戦略、企画の中の一つの手段としてwebサイトが有るのであって、webも含めた「ものが売れるしくみ」を学ぶことも大事であり、授業内容にweb制作以外の知識ベースも盛り込んで良いのではないか。

・課題として学生個々に興味のあるモノ、コト、ヒトなどを題材にしたサイト制作。

【活用】

委員会が出た意見を科目担当教員と共有。その上で、例年使用していたHTML/CSSの市販テキストは、2022年度入学生からは購入せず、科目担当教員作成のオリジナルテキスト(教材)を使用しつつ、且つ知識ベースも取り入れ、幅広くwebを学べる授業内容に改革。「webで使用できる写真素材を学べる取り組み」に関しても、1年次前期科目「写真入門」内で、一眼レフやスマホカメラの使用に加えて、今後意識的に触れていくこととした。

2.「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

グラフィックデザイン業界で活躍できる人材育成のため、デザイン関連企業から課題の提示を受け、その課題テーマに沿って、下記の①～③を踏まえた実習を教育課程に位置付けることを基本方針とする。

- ① デザイン企業における作品制作のワークフローに関する知識・技術習得を目的とした実習。
- ② 最新の電子媒体(デジタルサイネージ、スマートデバイス)の特徴を活かした広告デザイン制作に関する実習。
- ③ コミュニケーション能力を養う目的で、連携企業に対するプレゼンテーション(企画提案・作品完成報告など)を毎学期実施。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

※授業内容や方法、実習・演習等の実施、及び生徒の学修成果の評価における連携内容を明記

連携している企業から課題に関するオリエンテーションを受け、企業の課題を選択、その課題制作に取り組む。制作過程の時期に応じて、学生は企画、制作、プレゼンテーションを行い、その都度企業から指導、アドバイスを受ける。学期末の進級制作展示会において、企業から最優秀作品が選出され、評価を受ける。

(3)具体的な連携の例※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	科目概要	連携企業等
進級制作	デザイン企業から制作課題に関するオリエンテーションを受け、企業からの課題を選択して様々な媒体の特徴を活かした制作に取り組む。そして、デザイン制作のワークフローに沿った形式で、企画提案、企画発表・中間プレゼンテーション・最終プレゼンテーションを行い、その都度連携企業から指導を受ける。 また、連携企業より、企画、進捗状況、作品の出来具合、プレゼンテーション等の観点から評価を受ける。学期末の進級制作展示会においては、連携企業の投票により最優秀作品が選出される。	(株)ジェイスリー (株)スロウ フェロールーム(株) 福島印刷工業(株)

3.「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係 (1)推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針 教育課程編成委員会での意見やグラフィックデザイン業界の動向などを踏まえて、現在教員に不足している知識、技術、技能に関する①～③等の研修を研修規定に則って行う。 ①エディトリアルデザイン、インタラクティブデザイン、デジタルイラストレーションなど、デザイン制作のワークフローのなかで必要となる知識、技術、技能に関する研修。 ②デジタルサイネージやスマートデバイスなど最新の電子媒体を用いた広告手法に関する知識、技術、技能に関する研修。 ③変化する学生(気質)に対応し、学生の学習意欲を高めるような、キャリアサポートや体験学習(ファシリテーションスキル)等の教育的資質に関する研修。 (2)研修等の実績 ①専攻分野における実務に関する研修等 研修名「柏の葉スマートシティツアー」(連携企業等:UDCK(柏の葉アーバンデザインセンター)) 期間:令和3年5月21日 対象:学科教員 内容:柏の葉スマートシティで進む最先端の街づくりについて、諸施設を見学する。見聞したことを、情報デザインの授業等に発展させる。スマートシティツアー/スマートセンター/KOIL/街のすこやかステーションを中心にご紹介するコースです。スタッフトーク/UDCKスタッフによる「公・民・学連携で取り組む柏の葉キャンパスのまちづくり」のプレゼンテーションと質疑応答を行います。 研修名第68回日本デザイン学会 春季研究発表大会(連携企業等:日本デザイン学会) 期間:令和3年6月26日、27日 対象:学科教員 内容:研究発表の聴講を行い、自身の研究、グラフィックデザイン科での授業教材の参考として様々なヒントを得ることができました。タイポグラフィーに関する5名の発表者への質疑応答、分科会へ参加した50名の参加者からの質疑応答への司会を行いました。 研修名「第32回 日本基礎造形学会 東北大会」(連携企業等:日本基礎造形学会) 期間:令和3年8月21日、22日 対象:学科教員 内容:「基礎造形のチカラ」をテーマに、オンライン形式による研究発表大会が開催されました。基礎造形に関する研究発表を視聴することで、次年度以降の授業教材への参考になりました。 研修名「3ヶ月でデザインの原理原則を身につける「デザイン力の基本」ゼミ」(連携企業等:天狼院書店「東京天狼院」) 期間:令和4年1月16日、令和4年2月13日、令和4年3月13日 対象:学科教員 内容:グラフィックデザインの基礎力を身に付ける内容となっているセミナーです。カリキュラム/3ヶ月でデザインの原理原則を身につける「デザイン力の基本」ゼミ調査、イメージボード作成、トーン&マナー、フォントと色彩、プレゼンテーションとグラフ、写真やイラスト等の扱い方、レイアウトデザインについてなど、グラフィックデザインの基礎デザイン力を網羅的に学ぶことができました。 研修名「通信制DTPエキスパート認証試験対策講座会」(連携企業等:株式会社 モトヤ) 期間:令和3年10月1日～令和4年3月29日(※期間内何回でも受講できるオンデマンド講習) 対象:学科教員 内容:DTPエキスパートの基礎知識を、今日からでも、180日間(受講料お振込み確認後翌営業日から)にわたって身に付けられます。パソコンでもモバイルでも約1,700問の過去問題の完全制覇を目指せます。全問正解まで約1,700問の過去問題に何度でもチャレンジできます。受講期間中に実施される公式模擬試験の制限時間内での全問正解を目指せます。 研修名「雑誌をつくるゼミ～企画から構成・編集・インタビュー力・PR戦略まで！あなたの作った冊子がお店に並ぶ！～」(連携企業等:天狼院書店) 期間:令和4年2月12日～令和4年5月28日 ※期間中で8日間 対象:学科教員 内容:大手出版社の女性誌編集者として、約20年、雑誌編集に携わってきた、岩見奈津代さんに雑誌の作り方を教わるゼミ。一般的な雑誌をつくるためのノウハウを教えていただきながら、それを一人で作れるレベルに落とし込み、コンセプト作りから、発行・PRまで、一連の流れを学ぶことができ、完成した雑誌は販売いたします。 ②指導力の修得・向上のための研修等 研修名「教授法研修」(連携企業等:株式会社ビーフォーシー) 期間:令和3年8月2・5・6日 対象:新人教員 内容:教授法の重要性の理解に始まり、対人スキルとして「話法」のスキルを身に付けた上で、独自の戦略を立てられるようになることを目標とする。 研修名「インストラクショナルデザイン研修」(連携企業等:株式会社ウチダ人材開発センタ) 期間:令和3年8月3・4日 対象:新人教員 内容:授業を実施する上で、その前提となる授業設計等に関する知識を体系的に学ぶ。科目内容の見直しやシラバス作成における授業設計に関する知識技能を修得する。
--

研修名「教授力向上研修」(連携企業等:株式会社 JOEN パートナース) 期間:令和3年8月17日 対象:全教員 内容:学生へ効果的に伝えるために、対面授業とオンライン授業の両面で活用できる資料作成の方法と話し方のポイントを修得する。
研修名「教授力向上研修(ComTIA CTT+)」(連携企業等:株式会社ウチダ人材開発センタ) 期間:令和3年10月28～29日、12月27～28日 対象:中堅教員 内容:ComTIA CTT+に準拠し、インストラクションに関する学び(授業力強化)と資格取得を目的とした研修。
研修名「Designing X - 世界を一步前進させるデザイン vol.4【教育のデザイン】変革を生み出すリーダーの育て方」(連携企業等:産総研デザインスクール) 期間:令和4年1月26日 対象:学科教員 内容:社会の変化が加速し、過去の「当たり前」が通用しなくなりつつある今、変革を起こしつつ、新しい価値を創造する人材の育成が求められています。そのような人材を世界に送り出している教育現場は、どのような学びをデザインしているのでしょうか。 「Designing X - 世界を一步進めるデザイン」第4回目では、日本初の全寮制インターナショナル高校で、チェンジャーメーカーを育てる「インターナショナルスクール・オブ・アジア軽井沢(ISAK)」にて代表理事を務める小林りん氏、デンマークで多くのリーダーや起業家を輩出するビジネスデザインスクール「KAOSPILOT(カオスパイロット)」校長のクリスター氏をお招きします。それぞれの学校の教育方針を参考にしながら、教育の観点から変革を起こすリーダーの育て方について探っていきます。
(3) 研修等の計画 ① 専攻分野における実務に関する研修等 研修名「第 69 回春季研究発表大会」(連携企業等:日本デザイン学会) 期間:令和4年6月24日～令和4年6月26日 対象:学科教員 内容:大会テーマ:「変化せられるデザイン」 現在、人々は、AI・IoT・big data等の技術革新による第4次産業革命時代のまっただ中、COVID-19や相次ぐ災害もあって、想像だにしない暮らしの変化や行動の変化に向き合い続けています。デザインもまた然りです。環境とのつながりを増す一方のデザインは、変化“させる”ものでなく、変化“せられる”ものとなりました。 デザイン学会では、このような重要な局面において、デザインのあり方や研究のアプローチはどのように変化しているのか、デザインの普遍性とは何か、注目すべき取り組み等々、新たなフェーズについて考え、みなさまとともに議論を深めたいと思います。
研修名「新潟医療福祉大学 第8回夏期骨学セミナー」(連携企業等:新潟医療福祉大学) 期間:令和4年8月19日～令和4年8月23日 対象:学科教員 内容:骨格標本を用いた骨学などの講義と実習。
② 指導力の修得・向上のための研修等
研修名「教授法研修」(連携企業等:株式会社ビーフォーシー) 期間:令和4年7月29日・8月4日 対象:新人教員 内容:教授法の重要性の理解に始まり、対人スキルとして「話法」のスキルを身に付けた上で、独自の戦略を立てられるようになることを目標とする。
研修名「インストラクショナルデザイン研修」(連携企業等:株式会社ウチダ人材開発センタ) 期間:令和4年8月2・5日 対象:新人教員 内容:授業を実施する上で、その前提となる授業設計等に関する知識を体系的に学ぶ。科目内容の見直しやシラバス作成における授業設計に関する知識技能を修得する。
研修名「教授力向上研修(ComTIA CTT+)」(連携企業等:株式会社ウチダ人材開発センタ) 期間:令和4年10月・12月 対象:中堅教員 内容:ComTIA CTT+に準拠し、インストラクションに関する学び(授業力強化)と資格取得を目的とした研修。

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針

本校では、卒業生、保護者、高等学校教員、デザイン関係団体、地域住民、グラフィックデザイン企業等、本校の関係者を評価委員として、学校関係者評価委員会(以下、評価委員会)を組織する。評価委員会では、本校の自己評価報告書にもとづき、学校の運営状況やグラフィックデザイン科の教育状況、目標達成度、進路の状況、卒業生の産業界での活躍等、教育活動に関する自己評価結果を報告する。評価委員より、自己評価結果の評価を受け、自己評価の客観性・透明性を高めるとともに、グラフィックデザイン科への理解促進や連携協力による今後の運営や教育の改善を図ることを基本方針とする。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	理念・目的・育成人材像の周知、職業教育の特色、将来構想、学科教育目標
(2)学校運営	運営方針、事業計画、組織・意思決定機能、人事規程、教育活動の成果公開、情報システム化
(3)教育活動	教育目標・育成人材像、教育達成レベル、実践的なカリキュラム、業界関連科目目標、キャリア教育、授業評価、職業教育、教員確保・育成、成績・単位基準、資格指導体制
(4)学修成果	就職率、資格取得、ドロップアウト対策、卒業生・在校生の活躍、キャリア形成と教育改善
(5)学生支援	就職指導体制、学生相談体制、学費支援体制、学生生活・健康管理、課外活動支援、父母会、卒業生支援、関連分野と業界関係
(6)教育環境	施設設備環境の維持・向上、学外実習・インターンシップ・海外研修体制、防災訓練
(7)学生の受入れ募集	学生募集活動、教育成果の公表、入学選考、学納金、資格・就職情報公開
(8)財務	中・長期財務計画、予算・決算・収支計画、定期的な会計監査、事業(財務)情報公開
(9)法令等の遵守	法令・設置基準の遵守、個人情報保護、自己点検・評価、自己評価・第三者評価の公開
(10)社会貢献・地域貢献	学校施設の教育資源の貢献、学生ボランティア活動支援
(11)国際交流	留学生の受け入れ戦略、留学生の在籍管理と手続き、留学生の学修・生活支援体制、学習成果の発表

※(10)及び(11)については任意記載。

(3)学校関係者評価結果の活用状況

教育に付随する三つのポリシーを公開し、本校の関係者(在学生、保護者、入学検討者、関連企業など)へ周知を行うという点が十分ではないとの指摘事項に対して、令和3年度中に下記の対応を行った。

- ・本校のオフィシャルWebサイトにて、三つのポリシー(全学科共通、学科別)を公開し、本校の教育に関心を持つ方への周知を図った。
- ・令和4年度入学者向けの「学園生活ガイド(全学科共通)」と「学科ガイド(学科別)」に、三つのポリシーを掲載した上で全学生に配布をし周知を図った。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和4年5月1日現在

名 前	所 属	任期	種別
井沢 祐	株式会社ファンコーポレーション	令和3年5月1日～ 令和5年4月30日	企業
舟山 大器	株式会社横浜環境デザイン	令和3年5月1日～ 令和5年4月30日	企業
鈴木 周祐	株式会社ぴえろ	令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	企業
木下 幸弘	株式会社ジェイスリー	令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	企業
佐々木 伸彦	ストーンビートセキュリティ株式会社	令和3年5月1日～ 令和5年4月30日	企業
渡辺 登	合同会社ワタナベ技研	令和3年5月1日～ 令和5年4月30日	企業
伊藤 好宏	JTP株式会社	令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	企業
満岡 秀一	一般社団法人 IT職業能力支援機構	令和3年5月1日～ 令和5年4月30日	業界団体
篠原 たかこ	公益財団法人画像情報教育振興協会	令和3年5月1日～ 令和5年4月30日	業界団体
森 まり子	東京商工会議所 新宿支部	令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	業界団体
原 洋一	一般社団法人 コンピュータソフトウェア協会	令和3年5月1日～ 令和5年4月30日	業界団体
米井 翔	一般社団法人 組込みシステム技術協会	令和3年5月1日～ 令和5年4月30日	業界団体
西田 政偉	株式会社ウィザス	令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	高等学校
品田 健	聖徳学園中学校高等学校	令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	高等学校
会田 由紀子	東京ギャラクシー日本語学校	令和4年5月1日～ 令和6年4月30日	日本語学校
小澤 博太郎	百人町西町会	令和3年5月1日～ 令和5年4月30日	地域住民
谷 伸城	株式会社アプリケーション プロダクト	令和3年5月1日～ 令和5年4月30日	卒業生
中山 秀昭	日本電子専門学校同窓会	令和3年5月1日～ 令和5年4月30日	卒業生
前田 かざね		令和3年5月1日～ 令和5年3月31日	保護者
高野 優美		令和3年5月1日～ 令和5年3月31日	保護者
高橋 晶子		令和4年5月1日～ 令和6年3月31日	保護者
大山 宗良		令和4年5月1日～ 令和6年3月31日	保護者
山崎 ひかる		令和3年5月1日～ 令和5年3月31日	在校生
笹原 萌絵		令和3年5月1日～ 令和5年3月31日	在校生
岡本 沙織		令和3年5月1日～ 令和6年3月31日	在校生
武藤 遼河		令和4年5月1日～ 令和6年3月31日	在校生
宮下 好葉		令和4年5月1日～ 令和6年3月31日	在校生
水山 颯香		令和4年5月1日～ 令和6年3月31日	在校生
森 碧大		令和4年5月1日～ 令和6年3月31日	在校生

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期

ホームページで公表(毎年10月1日に更新)

URL:<http://www.jec.ac.jp/school-outline/disclose/stakeholder-assessment.html>

5.「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

理念・育人人材像といった教育的目標から施設設備・財務状況といった学校運営に至るまでの情報をホームページや入学案内書などの冊子に掲載するとともに、グラフィックデザイン科の教育成果発表として、学園祭での学科出展を行う。また、ホームページ上の学科ニュースで学科の取り組みを広く公開する。これらを通して、在校生・保護者、高等学校、卒業生が活躍する企業・業界、学校近隣の住民など、関係者の理解を深め、連携及び協力の促進に資するために、積極的に情報を提供することを基本方針とする。

(2)「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	本校について、教育理念、校長名、沿革
(2) 各学科等の教育	学科紹介、カリキュラム、時間割
(3) 教職員	組織図、教職員人数
(4) キャリア教育・実践的職業教育	教育の仕組み、キャリア教育、産学連携
(5) 様々な教育活動・教育環境	学校行事、エクステンションプログラム、施設
(6) 学生の生活支援	就職サポート、学生寮
(7) 学生納付金・修学支援	学費サポート、納付金・時期、独自の奨学金制度
(8) 学校の財務	貸借対照表、資金・消費収支計算書
(9) 学校評価	自己点検評価、学校関係者評価、第三者評価
(10) 国際連携の状況	
(11) その他	

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

ホームページ、広報誌等の刊行物、その他(授業成果発表会、進級・卒業制作発表会、学科ニュース)

<https://www.jec.ac.jp/>

授業科目等の概要

(工業専門課程 グラフィックデザイン科) 令和4年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配 当 年 次 ・ 学 期	授 業 時 数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企 業 等 と の 連 携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実 験 ・ 実 習 ・ 実 技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○			デザイン概論	デザインの歴史や過去のグラフィックデザインの作品、人物、用途、手法など、デザインに関する基本的かつ必須の知識について学習し、個々の作品制作に役立てます。	1 前	30		○			○		○		
○			色彩検定講座	色彩検定にも対応した授業で、ヴィジュアル表現における色の役割や、色彩に関する基礎的な知識を学習します。色が人間の感情に与える効果を実際の作品制作を通して学びます。	1 前	30		○	△		○		○		
○			写真入門	カメラの使い方、写真撮影に関する基本的な知識を学ぶとともに、広告媒体への展開を目的とした効果的な写真の扱い方を学習します。実際にどのように撮影すれば写真が広告の中で効果を上げられるのかなど、実習を通して学びます。	1 前	30		○			○	○		○	
○			デッサンⅠ	作品を制作する上で必要となる物の見方や捉え方を、単純なモチーフを使ったデッサンやクロッキー、パースの取り方などを通して学びます。構図、立体感、質感、色みについて学びます。	1 前	60					○	○		○	
○			デッサンⅡ	デッサンⅠでの習得を踏まえ、複雑なモチーフの描写や頭の中にあるアイデアを形にし、幅広い表現を目指します。イラストレーションとの関連性も制作を通して研究します。	1 後	60					○	○		○	
○			基礎デザイン演習	デザインをする上で必要となる基本的な表現方法について、平面構成を中心に演習を交えて学習します。	1 前	60		△	○		○		○		
○			視覚デザイン発想法Ⅰ	視覚デザインに関わる発想にオリジナリティを発揮させるための具体的な手法について検討し、独自の手法を作り出すことが、オリジナリティ創出のために必要不可欠であることを実習を通して学びます。	1 前	30		△	○		○			○	

○		視覚デザイン 発想法Ⅱ	視覚デザインに関わる表現の問題について、視覚デザイン発想法Ⅰで行った基礎的な発想方法を基にした上で、より多面的なものの見方や、情報の解釈など、視覚デザインのリテラシーについて実習を通じて学びます。特にデザイン表現の独自性についての理解を深めていく中で、各自がオリジナルな発想法を生み出していける力をつけることを主眼とします。	1 後	30		△	○	○			○	
○		イラストレー ション	制作の上での基礎的な画材や紙の扱いを実際の画材を使用して学習し、作品を制作します。またイラストレーションとして様々な技法の中から効果的な技法を抽出し、オリジナリティの高い作品制作を目指します。制作を通じ現代社会でのイラストレーションの役割について学びます。	2 前	60				○	○		○	
○		広告デザイン	実際の広告を題材にし、媒体別にターゲットを意識したデザイン制作の一連の流れを学びます。また、様々な広告作品の鑑賞や、実際に自分で制作することによって発想の演習を行います。	1 後	30				○	○		○	○
○		デザイン法規	デザイン業界において不可欠な知識である知的財産権、個人情報保護法などについて学びます。特に著作権については作り手として社会的責任のある作品制作が行えるように詳しく扱います。	2 後	30		○		○			○	
○		グラフィック デザインA	制作に必要なソフトウェアの特性や基本的なオペレーションを理解し、実務として使用できるよう基本的な知識やガイドラインを学習します。（使用ソフト：Adobe Illustrator、Photoshop）	1 前	60				○	○		○	○
○		グラフィック デザインB	グラフィックデザインAで学んだソフトウェアのオペレーションを駆使して、ポスターやチラシなど、実際に様々な制作物に反映します。（使用ソフト：Adobe Illustrator、Photoshop）	1 前	60				○	○		○	
○		デザインテク ニック	アプリケーションの表現特性に束縛されず、個人のアイディアやテーマに見合ったソフトウェアを複合的に使用し、コンテスト等に応募する作品の制作や、各アプリケーションのTipsについても学びます。	1 後	30				○	○		○	○
○		パッケージデ ザイン	パッケージのビジュアルだけでなく、その役割や機能性、構造を理解し、デザイン制作に取り組む。商品パッケージの制作において、ブランディングを考慮し、モックアップ制作まで展開する。	2 前	60				○	○	○	○	○
○		アドバタイジ ング	商品やイベントなどの魅力を消費者に効果的に伝え、販売を促進させる具体物としてのデザイン作品を制作します。マーケット分析やコスト・効果を考えながらコンセプトメーキングと広告戦略を検討し、ロゴ、パッケージデザイン、小型グラフィック、ポスターデザイン、web、モバイルサイトなどの媒体に展開します。	2 前	60				○	○		○	○

○		プランニング	依頼主が抱える「BtoC」としての課題に応えるには、モノが売れるための仕組みである「マーケティング」の考え方、特に「プロモーション戦略」が重要であることを理解し、実務で活かせる企画力がつくよう、知識とスキルを学びます。	1 後	30		○			○			○	
○		進級制作	実際の企業から発注を受け、オリエンテーションから企画、制作、プレゼンテーションまでの一連の流れを学習します。企画提案、発表を経て、企業の方からアドバイスを受けながら作品の制作を行います。最終的に企業の方にプレゼンテーションを行い、評価をいただきます。	1 後	120		△		○	○	○	○	○	○
○		卒業制作	2年間の学習の中から得た技術の総まとめを行います。グラフィックデザイン分野、エディトリアルデザイン分野、インタラクティブデザイン分野等、学習した技術・知識を活かし作品の制作を行います。	2 後	150		△		○	○	○	○	○	
○		DTP概論Ⅰ	DTPに関する基礎的な知識から、あらゆる印刷物の出力方法に至るまで、印刷工程の原理や仕組みなどを学習します。	2 前	30		○			○			○	
○		DTP概論Ⅱ	DTP化の成功の鍵であるワークフローの改善方法、コンピュータやネットワークの最新技術動向、印刷までの工程で現れる多くの機器の仕組みや現状、ワークフローで起こる様々な問題への対処方法などを学びます。	2 後	30		○			○			○	
○		レイアウト概論	雑誌やポスターなど、レイアウト時のルールや手法、文字組みや文字に関する知識、写真を扱う上での知識、情報のまとめ方などを学びます。	1 前	30		○	△		○		○		
○		エディトリアルデザインA	DTP、印刷における基礎的な知識の修得に始まり、雑誌の見開きレイアウトの考え方など実際のものを見ながら解説し、それを実践していくことでレイアウトの考え方やスキルを身につけます。	1 後	30					○	○		○	○
○		エディトリアルデザインB	雑誌やカタログなど紙面のデザインを中心に、構成する能力を身につけます。企画や取材などにも力を入れ、編集全般について学びます。	2 前	60					○	○		○	
○		フィールドサーベイ	情報が氾濫する現代、その情報を人にわかりやすく伝えるにはどうしたら良いのか、その手法の一つ、調査手法を学習します。実際に街を歩くことで得られる情報を調査・検証し、様々な方法で結論を導き出せるよう学習を進めます。デザインの潮流を知るために外部展の見学等を実施します。	1 前	30		○	△		○	○	○		
○		情報デザインⅠ	新聞や雑誌でもニーズが増えているインフォグラフィックスについて学びます。情報を整理、分析し可視化する手法を身につけます。	1 後	30		○	△		○		○		

○		情報デザインⅡ	ユニバーサルデザインをキーワードに、情報を利用する人の立場や視線を意識した情報提供の手法を学びます。さらにコミュニケーションデザインとしてのツールをデザインします。情報デザイン試験初級の資格取得を目指します。	2前	60	△	○	○	○	○				
○		Webデザイン制作Ⅰ	HTMLタグを理解し、基本的なwebサイトの構造を理解します。サイト作成ソフトであるDreamweaverのオペレーションも修得します。(使用ソフト: Dreamweaver)	1前	30		○	○					○	
○		Webデザイン制作Ⅱ	Dreamweaverを使用して、デザインコンセプトに合った実用的なwebサイトの作成に取り組みます。デザインにおいて、幅広い企画力が求められる昨今、webサイトの制作も含めて、クライアントのニーズに対応できる展開力を身に付けます。	1後	30		○	○					○	
○		インタラクティブデザイン	映像制作やプログラミングを通して、web広告やアニメーションなど動くグラフィックに必要な知識や技術を学習します。制作の現場でよく使う機能やテクニック、表現技術を学習します。	1後	30		○	○					○	
○		コミュニケーションデザイン	インタラクティブデザインⅠで学んだ要素を追求すると共に、実社会、生活上の諸問題に対して問題提起し、体験型の広告展開など、インタラクティブ要素を用いて問題解決に取り組みます。	2前	60		○	○				○	○	
○		UX・UIデザイン	デジタルコンテンツのインターフェースとしての考え方を学び、webサイトコンテンツにおける動的なインフォグラフィックスの制作を行います。	2前	60		○	○				○	○	
○		電子書籍制作実習	電子書籍の規格の一つであるEPUBのオペレーションに特化して学習し、作品制作を行います。	2後	60		○	○				○	○	
○		モーショングラフィックス	グラフィック表現として従来の静止画に加え、現代社会のニーズに合わせ、Adobe PremiereやAdobe After Effectsを使用し、動画制作について学び、映像コンテンツの表現について学習します。	2後	60		○	○					○	
○		コンピュータリテラシー	パソコンを利用するための基礎的な活用能力を修得する科目です。OSの基本操作からハードウェアの使用法、周辺機器、メールやインターネット、ビジネスソフトなど、情報社会で活用できる能力を身に付けていきます。 Microsoft Office (Word、Excel、PowerPoint)	1前	30	△	○	○					○	

○		就職活動リテラシー	ワークシートやグループワークを利用した体験型学習で、楽しみながら就職活動の準備を行います。 ① キャリア（職業人生）を理解して就職活動の動機を得ます。 ② ワークショップ形式で自己分析を行い、就職活動で実際に使えるツール（文章・台本）に仕上げます。 ③ 就職活動に必要な各種情報を得ます。 目指す職種や業界を見据えたポートフォリオの研究を行い、それにあったポートフォリオ制作も行います。	1 後	30		○	△		○		○			
○		業界研究	デザイン業界・印刷業界に限らず、様々な分野のスペシャリストに来校いただき講義形式で授業を行います。今注目されている最新技術動向や業界の話などポイントとなる情報を整理分析し、デザインのアイディアに生かしていきます。	2 後	30		○			○		○			
合計			37科目			1740単位時間									

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
卒業要件 試験、提出課題、平常点を加味した成績評価において、全ての科目で「可」以上		1 学年の学期区分	2期
		1 学期の授業期間	15週

（留意事項）

- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 2 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。